

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL

Aline de Bem de Carvalho

**A inserção de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação em  
aulas de Educação Física de uma escola pública municipal de  
Balneário Rincão/SC**

FLORIANÓPOLIS  
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL

Aline de Bem de Carvalho

**A inserção de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação em  
aulas de Educação Física de uma escola pública municipal de  
Balneário Rincão/SC**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como pré-requisito para  
obtenção do título de especialista em  
Educação na Cultura Digital pela  
Universidade Federal de Santa Catarina

Orientador: Prof. Rogério Santos Pereira

FLORIANÓPOLIS  
2016

Aline de Bem de Carvalho

**A inserção de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação em  
aulas de Educação Física de uma escola pública municipal de  
Balneário Rincão/SC**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado(a), para obtenção do título de especialista, e  
aprovado(a) em sua forma final pelo Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital

Florianópolis, 4 de agosto de 2016

---

Profª Dr. Henrique César da Silva  
Coordenador do curso

**Banca examinadora:**

---

Prof. Dr. Rogério Santos Pereira (Orientador)  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Profª Ms. Miraíra Noal Manfroi  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Ms. Juliano Silveira  
Universidade Federal de Santa Catarina

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, que sempre me apoiaram incentivando a sempre estudar e ir em busca dos meus objetivos.

Ao meu irmão Guilherme, pela sua dedicação e compreensão nos momentos difíceis na elaboração deste trabalho.

Ao meu orientador, pelo empenho e dedicação.

As diretoras das escolas na qual trabalho, por compreenderem os momentos de ausência.

As minhas amigas Fernanda e Karine, que permaneceram ao meu lado ao longo da minha vida e na conclusão de mais essa etapa.

## **RESUMO**

Esse trabalho, apresentado no contexto do Curso de Especialização de Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina, trata do processo de planejamento e desenvolvimento de um projeto de ensino para aulas de Educação Física (realizado no Núcleo Específico de Educação Física) que inseriu as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) como elemento do processo pedagógico. O planejamento objetivou que os alunos aprendessem a diferença entre espaços públicos e privados, reconhecendo em seu bairro e município os espaços públicos destinados ao lazer com o intuito de resgatar brincadeiras antigas, principalmente as brincadeiras de rua. As aulas contemplaram a exibição de um curta metragem sobre a temática, pesquisa na internet e registros através de fotos e filmagens. O planejamento, ao entrecruzar a realidade local com conhecimentos em rede, mostrou possibilidades de construção de conhecimento a partir das TDICs. Como principal limite, destaca-se a precária infraestrutura de TDICs disponível na escola.

# SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO .....	7
2 - JUSTIFICATIVA .....	9
3 - OBJETIVOS .....	11
3.1 - OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
4 - REFERENCIAL TEÓRICO: das TDICs à Mídia Educação Física .....	12
4.1 - INSERÇÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO .....	12
4.2 - MÍDIA-EDUCAÇÃO .....	19
4.3 - MÍDIA-EDUCAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA.....	22
5 - PROJETO DE ENSINO/ REFLEXÃO CRÍTICA.....	24
6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
7 - REFERÊNCIAS .....	30

# 1 INTRODUÇÃO

Esse trabalho, apresentado no contexto do Curso de Especialização de Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina, trata do processo de planejamento e desenvolvimento de um projeto de ensino para aulas de Educação Física (realizado no Núcleo Específico de Educação Física) que inseriu as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) como elemento do processo pedagógico.

O interesse no curso surgiu através da Secretaria Municipal de Educação do Balneário Rincão/SC, que divulgou e disponibilizou aos professores da rede municipal a possibilidade de cursar a especialização. O curso teve como objetivo fomentar a cultura digital no ambiente escolar, visando não somente o acesso às TDICs, mas compreender o contexto global que as mesmas se encontram na sociedade contemporânea. Além dos conteúdos disponibilizados pelo curso e da mediação dos professores e tutores, o processo também foi marcado pelas trocas de experiências entre os professores cursistas, em especial por meio de atividades práticas que envolveram pedagogicamente as TDICs integradas ao currículo escolar.

As TDICs presentes em nosso cotidiano proporcionam novos hábitos de se relacionar, modificando nossa concepção de tempo, espaço e produzindo uma nova cultura, chamada por alguns estudiosos de cultura digital ou cibercultura (LÉVY, 1999). A necessidade e ensejo de estar conectado o tempo todo faz com que a maneira de agir, pensar e se relacionar com o mundo também se transforme.

Antes do advento das tecnologias digitais conectadas em rede, o indivíduo recebia as informações seja por rádio, televisão ou material impresso sem poder manifestar-se sobre as mesmas por tais canais. Atualmente, perante as informações e as múltiplas linguagens que convergem nas redes (ciberespaço), é possível se tornar emissor ativo e produtor de conhecimentos através das redes, podendo expressar seus questionamentos e ressignificá-los.

Entretanto, as informações disponíveis nos ambientes virtuais são passíveis de questionamentos referentes a sua veracidade, reforçando, assim, a importância de analisá-las criticamente. A escola reconhecida como meio social de aprendizagem na qual prepara seus alunos para a sociedade e o mercado de trabalho tem o compromisso de inserir em sua cultura escolar as TDICs presentes no cotidiano dos alunos fora dos muros escolares.

Portanto, integrar as TDICs ao currículo escolar requer conhecimento na relação ser humano x tecnologia x mundo em uma sociedade considerada sociedade da informação.



## 2 JUSTIFICATIVA

Diante dos avanços tecnológicos e da influência dos mesmos na sociedade contemporânea, surge a importância de analisar criticamente o contexto cultural e social em que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação se inserem atualmente. A cultura digital, para diversos estudiosos, pode proporcionar uma sociedade mais justa e democrática. Neste caminho, a escola, um ambiente de aprendizado com o intuito de formar cidadãos críticos, deve preparar seus alunos para lidar de forma consciente e crítica com as informações disponibilizadas nos meios de comunicação.

A Educação Física como componente curricular obrigatório da Educação Básica tem o objetivo de oferecer aos alunos uma ampla gama de conhecimentos associados à cultura corporal de movimento. Relacionar Educação Física com TDIC e cultura digital nos faz pensar nas práticas culturais das crianças e jovens e a influência social, política e econômica das mídias neste contexto. Questões de escolha sobre qual esporte praticar, a influência de determinado esporte na vida do aluno (por exemplo o futebol, em que, na qual a maioria dos meninos quer ser jogador) padrões de estética, comportamentos, pesquisas relacionadas a conteúdos da área e os benefícios para o aprendizado através das diferentes linguagens que os meios tecnológicos possibilitam são alguns assuntos a serem explorados por professores e alunos.

Portanto, o presente trabalho elaborado com os alunos do 4º ano – Ensino fundamental I - da escola EMEF José Réus, procurou envolver em suas aulas a pesquisa através das TDICs, a partir da realidade dos alunos. A escola não conta com uma sala de informática e a maioria dos alunos não tem fácil acesso às TDICs em seu cotidiano.

Assim, um dos principais objetivos seria disponibilizar o contato com uma sala informatizada, sendo um aluno por computador, com o intuito de identificar o conhecimento instrumental sobre o manuseio dos computadores e assim iniciar a integração das TDIC nas aulas. Devido à escola ser localizada ao lado de uma lagoa (Lagoa dos Freitas), um espaço público natural utilizado nas aulas de Educação Física, fica evidente o quanto os educandos gostam das possibilidades de realizar práticas corporais neste espaço. Desta forma, o tema Espaço Público e Lazer foi escolhido para o planejamento pedagógico organizado no contexto do Núcleo Específico de Educação Física do curso de Especialização em Educação na Cultura Digital. A proposta de intervenção buscou resgatar algumas brincadeiras tradicionais e pesquisar novas brincadeiras que podem ser realizadas nos espaços públicos naturais do entorno da escola,

em especial na Lagoa dos Freitas. Sendo as atividades apresentadas pelos alunos e registradas pelos mesmos através de vídeos e fotos.

### **3 OBJETIVOS**

Refletir sobre o uso pedagógico de TDICs em projetos de ensino na disciplina Educação Física, visando integrar ao currículo os meios Tecnológicos Digitais de Informação e Comunicação.

#### **3.1 - OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Refletir sobre a elaboração e execução de um planejamento de ensino que integra as TDICs à Educação Física
- Discutir sobre a pesquisa escolar na disciplina de Educação Física através de TDIC;
- Refletir sobre as estratégias pedagógicas para superar a ausência de habilidades instrumentais dos alunos para o uso das TDICs nas aulas;

## **4 REFERENCIAL TEÓRICO: das TDICs à Mídia Educação Física**

### **4.1 - INSERÇÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO**

Em 1983, através do Projeto Brasileiro de Informática na Educação (Educom), aprovado pela Secretária Especial de Informática (SEI), o computador com o ambiente Logo foi inserido nas escolas públicas brasileiras como uma ferramenta de ensino visando a auxiliar os alunos no processo de aprendizagem. Essa ferramenta foi primeiramente inserida nas escolas públicas – com diferenças econômicas – de 1º e 2º graus na região de Campinas, tendo como objetivos:

a) adequar as ideias básicas da filosofia e da linguagem Logo à realidade das escolas públicas da região; b) desenvolver materiais didáticos e promover o treinamento de professores que possam implementar, na sala de aula, dentro do currículo regular, as ideias básicas da filosofia Logo; c) avaliar o processo de ensino/aprendizagem de criança que ocorre, em um ambiente Logo, dentro do contexto das escolas públicas da região; d) fazer um estudo básico do processo de aprendizagem da criança de níveis socio-econômicos distintos, mas submetidas a um mesmo processo de estimulação, visando ampliar o embasamento teórico das atividades desenvolvidas e conhecer melhor a criança brasileira da região. (CHAVES, 1983, 2 p.)

Foram criados centros-pilotos em universidades brasileiras para a inserção do projeto Educom nas escolas. No entanto, ao final do ano 1984, o Ministério da Educação (MEC) assume o comando do projeto através da Fundação Centro Brasileiro de TV Educativa – FUNTEVÊ, que por sua vez, em 1985, sofre mudanças políticas de forma que a pesquisa não foi mais seu objetivo. Em decorrência, o projeto Educom perde espaço e recursos. Contudo, ainda garantiu resultados, possibilitando novas estratégias governamentais para inserção da informática à educação.

Em 1987, foi criado o projeto Formar, voltado para a capacitação de professores das escolas municipais e estaduais, e a partir de 1992 foram criados núcleos, chamados de Centro de Informação na Educação, que:

(...) tiveram atribuições de acordo com seus diferentes campos de atuação e em função da vocação institucional de sua clientela, constituindo-se em Centros de Informática na Educação Superior (CIES), Centros de Informática na Educação de 1º e 2º graus (CIED) e

Centros de Informática na Educação Técnica (CIET). (NASCIMENTO, 2007, p. 27).

Com o intuito de disponibilizar novos métodos de aprendizagem através dos computadores, considerando o desenvolvimento de características como “(...) autonomia, cooperação, criticidade, criatividade e capacidade decisória” (NASCIMENTO, 2007, p. 28). Em 1997, o MEC cria o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), presente até hoje. Segundo o MEC, “o programa leva às escolas computadores, recursos digitais e conteúdos educacionais”> cabe destacar que um dos eixos centrais do PROINFO é a capacitação dos professores na área da informática. Em 2006, o projeto Um Computador por Aluno (UCA) foi instituído nas escolas, com a previsão de distribuição, em sua fase piloto de implantação, de cerca de 150.000 laptops destinados a professores e alunos. Um projeto que proporcionaria um avanço na relação educação e tecnologias da informação e comunicação. Apesar das máquinas estarem à disposição dos alunos e professores, havia dificuldades a serem superadas, como a falta de internet ou a velocidade baixa da conexão. Segundo Bonilla e Pretto (2015), essas dificuldades impossibilitaram com que o projeto cumprisse seu papel de integrar os alunos e professores na rede. Sem o livre acesso à internet através dos laptops, o equipamento passou a ter a mesma função que os laboratórios de informática já existentes em algumas escolas.

Segundo pesquisa realizada no início de 2014 pela Escola de Administração de empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas, no Brasil há 136 milhões de computadores em empresas e ambientes domésticos, ou seja, duas máquinas para cada três pessoas. Segundo outra pesquisa realizada em 2013 pela consultoria Nielsen, a cada 10 brasileiros, três possuem smartphones, dentre esses os que mais utilizam estão entre 16 a 24 anos, principalmente para a visualização de e-mails, redes sociais e aplicativos através da Internet (RUIC, 2013).

A internet, através das TDICs, possibilita uma nova rede de comunicação que vem ganhando cada vez mais espaço no cotidiano da vida social contemporânea. De acordo com Pierre Lévy, “estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano” (LÉVY, 1999, p. 11). O autor afirma que esse novo espaço de comunicação conhecido como rede ou ciberespaço desenvolve a cibercultura, ou cultura digital, que vem sendo construída através das novas formas de se

relacionar, possibilitando mudanças de valores e hábitos justamente pelo contato com as técnicas materiais e intelectuais.

Entretanto, a situação de muitas escolas públicas se encontra desfavorável ao avanço tecnológico dos dias atuais, impossibilitando a implementação das TDICs no currículo e a oportunidade do contato com o meio digital, principalmente para aqueles que não possuem acesso a estas tecnologias no ambiente pessoal.

As tecnologias trazem uma nova cultura, que a escola e muitos professores não estão preparados para lidar, de forma que em alguns casos a única finalidade encontrada pelos mesmos seria utilizar as tecnologias apenas como uma ferramenta. Segundo Martín-Barbero:

[...] nossas escolas continuam vendo nesses meios unicamente uma possibilidade de ilustrar o que se diz, de tomar menos aborrecida a lição, de amenizar algumas jornadas de trabalho, presas da inércia mais insuportável (MARTÍN-BARBERO, 2000, 56 p.)

O aluno se encontra atualmente dividido entre o saber escolar e o saber para a vida. Na escola, ele tem a obrigação de aprender conforme o professor ensina, muitas vezes anulando todas as outras formas de aprendizado. Enquanto no meio social em que vive há diversas outras possibilidades de adquirir determinado conhecimento, seja através dos meios tecnológicos comunicacionais ou na troca de experiências no convívio social, na escola, o afastamento com essas tecnologias e linguagens impossibilita que alunos e professores identifiquem nas TDICs um meio de busca de informação e produção de conhecimento enriquecedor para o aprendizado.

Outra questão a se pensar envolve a coexistência de novas e antigas ferramentas de ensino. Se por um lado o livro deixou de ser o único meio de aprendizagem, por outro ele não perdeu sua importância e precisa ter a sua inserção ao longo da vida educacional repensada. Segundo Martín-Barbero:

O problema está em saber se a escola vai ser capaz de ensinar a ler livros não só como ponto de chegada, mas também de partida para outra alfabetização, a da informática e das multimídias. Isso implica pensar se a escola está formando o cidadão que não só sabe ler livros, mas também noticiários de televisão e hipertextos informáticos (MARTÍN-BARBERO, 2000, p. 58)

Se a escola tem papel, segundo a LDB 9394/96, de formar cidadãos críticos, sujeitos capazes de compreender e intervir na realidade, faz-se necessário que a escola repense para dialogar com a sociedade contemporânea. Para Margareth Mead,:

Nosso pensamento ainda nos amarra ao passado, ao mundo tal como existia na época de nossa infância e juventude; nascidos e criados antes da revolução eletrônica, a maioria de nós não entende o que esta significa. Os jovens da nova geração, ao contrário, assemelham-se aos membros da primeira geração nascida em um país novo. Devemos aprender junto com os jovens a forma de dar os próximos passo (MEAD, 1972, apud MARTÍN-BARBERO, 2000, p. 58).

Há uma barreira do professor em relação aos novos meios de comunicação, apesar das TDICs estarem presentes na vida da maioria dos docentes, elas ainda não são vistas por eles como um meio de ensinar e como objeto de conhecimento. Os alunos geralmente dominam tais tecnologias melhor que o professor. Como ressaltam Pretto e Bonilla, “a distância entre a formação inicial dos professores e os computadores nas mãos dos meninos é muito grande e o choque se estabelece” (BONILLA; PRETTO, 2015, p. 512). Assim, professores se veem em uma situação em que geralmente não estão acostumados: não ser o detentor do saber. Esse contraste acaba por gerar um distanciamento entre a escola e o aluno, enquanto a escola procura alternativas de proibir o uso de redes sociais, os alunos, além de procurar uma maneira para burlar as regras, continuam desinteressados pelo ensino.

Esse desinteresse parte pelo engessamento da cultura escolar. Um ensino embasado na transmissão linear de informações não se iguala à velocidade com que as mídias proporcionam acesso à informação em tempo real. Tentar negar o surgimento de uma nova cultura presente na vida dos jovens só tende a agravar a situação dos ambientes de ensino. A cultura digital também compreende uma nova forma de comunicação, enquanto a escola continua no seu sistema tradicional, os alunos avançam significativamente. Enquanto no passado convivíamos com a resignação de que o aluno era um ser social passivo que somente absorvia as informações, atualmente qualquer pessoa inserida na cultura digital potencialmente pode se tornar produtor de informações, sendo que as mensagens podem ser vistas e ouvidas não apenas pelas pessoas mais próximas, mas também em diversas regiões do mundo.

A cultura digital propõe uma nova forma de comunicação, essa comunicação está associada às Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC), assim as experiências e sentidos do ser humano adquirem um novo caráter rompendo a barreira do tempo e espaço. O cotidiano das pessoas mudou a partir do envolvimento com tais tecnologias, a necessidade e ensejo de estar conectado o tempo todo faz com que a forma

de agir, pensar e se relacionar com o mundo se transforme de tal maneira que as mudanças se refletem também nos espaços de ensino.

Entender a relevância que a cultura digital tem na vida do ser humano, principalmente dos jovens, possibilita compreender essa nova geração que vem mostrando seu desinteresse pela escola. Apesar dos esforços de algumas escolas e professores em busca do novo, ainda foi feito pouco em relação à inserção das TDIC no ambiente escolar, muitas vezes tais tecnologias são utilizadas somente como meios técnicos de aprendizagem sem identificar o contexto cultural que as mesmas atribuíram na relação ser humano /mundo.

O conteúdo ensinado pelo professor pode ser acessado e sua veracidade questionada com uma simples busca pela internet. A informação deixou de ser hierarquizada passando a ser livre para o conhecimento de todos. Segundo Kerckhove, as TDICs possibilitaram às “pessoas falarem com suas telas, recuperar o controle da sua vida mental, ao contrário da televisão, e tomar parte ativa na organização do seu ambiente, local e global”. (KERCKHOVE, 2009, p. 110). Sendo assim, a escola que mantém o mesmo modelo há décadas acaba por estimular o desinteresse do aluno. Entretanto, o acesso às informações através das TDICs não pode ser caracterizado como o único meio de estimular o aluno a ser um produtor de conhecimentos, sendo necessário engajamento na busca pelo saber por parte do corpo docente e alunado, não esquecendo da necessidade de estrutura física e preparação pedagógica que possibilite tal desenvolvimento.

Integrar as tecnologias ao currículo escolar é uma forma de aproximar os alunos da escola e expandir o conhecimento para além das salas de aulas, sem dúvida uma novidade desafiadora ao sistema de ensino. Deixar de ter a visão que o computador e a internet são simples ferramentas de auxílio ao aprendizado requer compreender a relação ser humano x tecnologia e as mudanças que proporcionaram tal meio. De acordo com Bonilla e Pretto:

(...) Passamos, pois, de um contexto de transmissão, onde cada um consumia, mesmo com crítica, o produzido por outros, para uma realidade onde cada um pode, potencialmente, participar de todo o processo de produção, socializando suas ideias para o mundo, podendo as mesmas serem utilizadas ou remixadas, e novamente socializadas, num círculo virtuoso sem fim. (BONILLA; PRETTO, 2015, p. 500).

O ambiente escolar e o conteúdo destinado ao ensino não são mais a única forma de adquirir conhecimento. A televisão, apesar de também trazer informações, não



oportuniza ao ser humano a busca por informações que não sejam as repassadas pelos seus canais, sendo um recurso tecnológico que oferece acesso limitado ao aprofundamento na investigação do que está sendo noticiado. Já a internet traz abertura ampla a diversas áreas de conhecimento, podendo ser questionada sua veracidade ou se produzir uma crítica em cima de determinado assunto. Porém, muitas vezes a escola restringe a vida fora de seu ambiente, fazendo com que a cultura escolar se distancie do mundo vivido dos alunos e professores.

Contudo, é importante salientar a necessidade de analisar criticamente as informações contidas nos ambientes digitais, pois da mesma maneira que agregam conhecimentos pertinentes há também informações duvidáveis. Essa amplitude de saberes pode passar sem questionamentos ou problematização se os alunos não forem preparados para analisar os saberes dispostos no meio digital. Assim, a escola tem o papel de orientar seus alunos nessa busca pelo conhecimento pertinente e confiável, mas para isso acontecer efetivamente será necessária a integração das TDCIS ao currículo escolar.

O currículo escolar, caracterizado pelos conteúdos a serem abordados dentro das salas de aula por cada disciplina, contém tudo que o indivíduo deve saber a respeito da sociedade no âmbito da cultura e suas diversidades, economia, política e ciências. Na escola, cada ano escolar corresponde a um determinado currículo, este é construído com base em documentos como Planos Municipais, Propostas curriculares dos estados, LDB 9.394/96, PCN's e os Temas Transversais.

Através do currículo, a escola constrói o que acredita ser importante e fielmente verdadeiro para seus alunos. Analisando o currículo e o cotidiano dos alunos fica claro a falta de integração dos mesmos. Entre os questionamentos diários dos alunos, surgem perguntas como: “Para que eu preciso estudar isso, se nunca vou usar?” No entanto, o currículo deve estar conectado à realidade político e social da sociedade. A problematização do currículo também se alia às tecnologias presentes na vida dos estudantes. Mas integrar tecnologia e currículo não é tarefa fácil, há algumas barreiras a serem rompidas como necessidade de formação dos professores, a falta de estrutura nas escolas e a dificuldade de entendimento da influência da TDICs na sociedade.

Uma mudança curricular através da inserção das TDICs proporciona uma aprendizagem diferenciada entre professor – aluno, o processo de ensino-aprendizagem se modifica através das práticas inovadoras na qual os alunos participam da construção do conhecimento. Conforme Zemelman:

[...] as escolas e as instituições formadoras de professores precisam formar sujeitos pensantes, capazes de um pensar epistêmico, ou seja, sujeitos que desenvolvam capacidades básicas de pensamento, elementos conceituais, que lhes permitam, mais do que saber coisas, mais do que receber uma informação, colocar-se ante a realidade, apropriar-se do momento histórico para pensar historicamente essa realidade e reagir a ela (ZEMELMAN, 1994 apud LIBÂNEO, 2001, p. 87-88).

O professor como mediador e valorizador dos saberes dos alunos precisa se manter aberto à flexibilidade do currículo, pois as TDICs integradas ao currículo escolar trazem à tona diversas informações e linguagens que os livros didáticos não contextualizam. Muitos professores não estão habituados com os meios digitais contemporâneos, reforçando a dificuldade de incorporação de novas práticas à sala de aula. O advento das tecnologias digitais trouxe avanços significativos ao ambiente social, sua inserção no cotidiano mudou a forma do ser humano se relacionar. O professor, como um educador crítico, necessita rever seus métodos de ensino para que o ambiente escolar não seja contrário à vida fora dos muros da escola. Segundo Paulo Freire (2015, 96p.), “(...) como experiência especificamente humana, a educação é uma forma de intervenção no mundo”.

Para a educação formar cidadãos pensantes e críticos capazes de intervir na sociedade reconstruindo seus conceitos, é preciso que o corpo docente compreenda as mudanças ocorridas no mundo e na vida das pessoas. Repensar sua metodologia didática, atualizar-se, conhecer e valorizar a realidade dos alunos são atitudes que fazem parte do professor engajado na busca por uma educação que liberta e dá acesso livre à informação.

Entretanto, a falta de estrutura nas escolas também é um fator para inviabilização da inserção das tecnologias no ambiente educacional. Os laboratórios de informática com poucos computadores ou muitas vezes sem acesso à internet, o grande número de alunos por sala, não proporcionando uma máquina para cada um, e a baixa velocidade da conexão da internet são fatores que dificultam e excluem estudantes – principalmente de baixa renda – da cultura digital.

Bonilla e Pretto apontam, a partir da pesquisa “TIC Domícilios e Empresas”, elaborada pelo Comitê Gestor da Internet (CGI.br), o problema da desigualdade de acesso à Internet no Brasil:

Observa-se também a manutenção da desigualdade no acesso à Internet segundo classes sociais. Enquanto 97% dos domicílios brasileiros de classe A e 78% de classe B possuem acesso à Internet, apenas 36% dos

domicílios da classe C e 6% da classe DE estão conectados à rede. (BONILLA; PRETTO, 2015, p. 503).

Ou seja, quanto maior a renda mais acesso as diversas tecnologias de informação e comunicação. Enquanto isso, a população carente se encontra fora do contexto social tecnológico por falta de políticas públicas eficientes.

#### 4.2 - MÍDIA-EDUCAÇÃO

Mídia-educação consiste em aprender através das mídias e sobre as mídias, analisando criticamente os conteúdos que são divulgados pelos meios de comunicação – televisão, internet, rádio, jornal, entre outros. As mídias ganharam espaço trazendo novas formas de interagir com o ambiente social, facilitando a propagação da informação. Lean Masterman apresenta algumas justificativas do porquê é importante abordar as mídias no ensino, entre elas “(..) a importância crescente da comunicação visual e da informação em todos os campos (MASTERMAN, 1993 apud BONILLA, 2001, p.10)”.

As mídias ocupam um espaço significativo na vida social contemporânea. Adultos, jovens e crianças estão conectados o tempo todo e a par de informações nos âmbitos local e global. Adquirindo um importante papel social, as mídias interferem na construção de significados relacionados ao mundo, mas suas informações se apresentam fragmentadas, sendo papel do sujeito a difícil tarefa de identificar e relacionar as partes com o todo. A partir da interferência que as mídias vêm causando na sociedade, surge o interesse e a preocupação na relação do ser humano com as tecnologias e os meios de comunicação. Tufte e Christensen definem mídia-educação:

(...) como um conceito dinâmico que constantemente reflete a conexão entre as crianças, jovens e os meios de comunicação – durante seu tempo de lazer e nas instituições educacionais – e que se desenvolve na fronteira de tensão entre as práticas, os conhecimentos empíricos e as teorias mídia-educacionais. Estamos lidando com um conceito ainda não determinado por uma dada metodologia, mas que se desenvolve em uma correlação educacional e busca desenvolver uma visão abrangente no interior de seu campo. (TUFTE; CHRISTENSEN, 2009, p. 102)

Quando o professor ensina, ele faz o uso da comunicação – ensinar envolve diálogo, trocas, interação, mediação. Assim, analisando a importância das diversas formas de se comunicar presentes na atualidade, há a preocupação de preparar essa e as novas gerações para analisar criticamente o bombardeio de informações recebidos no dia

a dia e para que sejam capazes de se expressar responsavelmente através da mídia. Educar para e com as mídias envolve âmbitos culturais, democráticos e a reflexão sobre a prática da cidadania. Formar cidadãos não é tarefa fácil, contudo a escola tem participação significativa nessa construção, e a integração crítica das TDICs à educação pode ser um importante passo nesta direção. Entretanto, a insegurança dos professores, a falta de formação e de estrutura física e o descomprometimento com a cidadania e a democracia são barreiras para que a escola alcance esse papel social.

A TDICs, integradas à educação como meio de produzir e transmitir cultura, pode vir a ser uma forma de alcançar uma sociedade mais igualitária, porém a população precisa estar alfabetizada midiaticamente – letramento digital – para que não seja mais uma forma de manipulação da indústria cultural, da política e do mercado financeiro. Nessa perspectiva, a autora Mônica Fantin (2006) define “os 4 “C” da mídia-educação: Cultura, Crítica, Criação e Cidadania”. Estes termos podem ser considerados os pilares para a verdadeira inclusão digital. Estar incluído digitalmente não significa saber somente os aspectos técnicos das TDIC, mas compreender todo o contexto social e cultural na qual as tecnologias se encontram.

Lemos (2011) afirma que inclusão digital está atrelada ao exercício da cidadania. Em uma época em que a sociedade é considerada a sociedade da informação e comunicação, estar excluído digitalmente somente reforça a desigualdade social. Nas palavras de Lemos, “(...) nesse sentido, programas de inclusão digital devem pensar a formação global do indivíduo para a inclusão social.” (LEMOS, 2011, p. 16). Quando o autor aborda formação global do indivíduo, se refere a questões culturais, sociais e políticas em que o indivíduo deixa de ser passivo e depósito de informações e passa a exercer sua cidadania de forma crítica e consciente de suas responsabilidades no meio em que está inserido. Contudo, o teórico defende que somente formaremos cidadãos ativos a partir de uma educação de qualidade e de políticas públicas efetivas no engajamento da inclusão digital.

Diversos projetos no Brasil buscaram e ainda buscam diminuir a exclusão digital, seja na escola, seja nas comunidades. Entretanto, muitas ações se baseiam em suporte técnico na distribuição de computadores e internet – alguns de baixa qualidade – esquecendo-se do papel social que tais tecnologias têm na sociedade. Portanto, exclusão digital está inteiramente ligada à exclusão social, ou seja, vinculada à população de baixa renda que fica à margem da sociedade.

Apenas a presença de aparatos tecnológicos não é o bastante para superar os verdadeiros problemas da exclusão. Um indivíduo que possui um smartphone, computador ou um tablete conectado à internet, mas que não está preparado para lidar criticamente com as informações que circulam pela rede, pode ser facilmente manipulado ou acreditar na veracidade do que vem sendo informado na internet. Porém, as TDICs também são fontes ricas de cultura, o indivíduo educado midiaticamente e incluído culturalmente recebe as informações, as analisa criticamente, ressignifica e cria mensagens, compartilhando suas produções no ciberespaço. Nessa perspectiva cultural, as TDICs apresentam sua relevância no comportamento da sociedade e nas transformações das identidades dos sujeitos, tendo os meios de comunicação um papel fundamental na cidadania. Logo, a escola, considerada um ambiente social com o intuito de formar cidadãos e prepará-los para o mundo do trabalho, precisa pensar a inclusão digital.

Para tal, professores precisam entender o contexto midiático e sua representatividade na vida de crianças e jovens. Além de dominar os aspectos técnicos, é necessário “(...) conhecer as mídias, os seus formatos, as suas linguagens; saber utilizar educativamente/pedagogicamente na sua especificidade comunicativa, retórica, persuasiva” (FANTIN; RIVOLTELLA 2010, p. 101). Assim, é importante sempre repensar o professor mediador mesmo, considerando a potencialidade das suas ações, mas também as barreiras que inviabilizam um trabalho educacional de qualidade. Tornou-se um desafio elaborar processos de ensino aprendizagem que valorizem o compartilhamento em rede de ideias, conectando a escola para além dos seus muros.

Tufte e Christensen (2009) apontam que a mídia-educação deve ser trabalhada juntamente com duas culturas arraigadas na vida dos jovens: a cultura do tempo livre e a cultura escolar. Segundo os estudiosos, para que as mídias estejam presentes no processo de ensino aprendizagem de forma pedagógica, é preciso métodos que auxiliem na democratização dos conteúdos a partir da forma com que os alunos utilizam as mídias dentro e fora da escola. O enfrentamento dessas duas culturas gera transformações na maneira de analisar as mídias, para que sejam superados os desafios que surgem quando começam a estudar mídia-educação: os alunos precisam ter o conhecimento sobre indústria cultural, mercado financeiro, consumo. Somente assim eles poderão “se desenvolver como cidadãos democráticos em uma sociedade dominada pela economia do mercado” (TUFTE; CHRISTENSEN, 2009, p. 113).

### 4.3 - Mídia-educação e Educação física

A Educação Física, presente no currículo escolar como componente obrigatório da educação básica, tem o objetivo de oferecer aos alunos uma ampla gama de conhecimentos associados à cultura corporal de movimento. Estudos relatam que o termo cultura corporal começou a ser utilizado na década de 1980, como crítica a militarização e a esportivização da Educação Física Escolar, com intuito de transformar a Educação Física escolar em uma disciplina na qual todos os alunos, independente de suas aptidões físicas, pudessem participar e aprender. Assim, a Educação Física configurou-se como uma área que tematiza o movimento através de sua prática expressiva e comunicativa priorizando o âmbito social e histórico. Nesse contexto, Zylberberg define cultura corporal como:

(...) expressão utilizada para reportar-se à produção cultural relacionada ao corpo e ao leque de reflexões propiciadas pelos movimentos do corpo que são criados, transmitidos e institucionalizados pela cultura em que estão inseridos e, ainda, influenciados pela mídia. (ZYLBERBERG, 2003 apud, BETTI, 2006, p. 48).

A mídia na sociedade contemporânea aborda a cultura corporal de movimento em seus discursos, influenciando nas escolhas do indivíduo seja na prática de um determinado esporte, estética do corpo, no consumo de determinado produto – desde vestuário a medicamentos de emagrecimento. Para Betti, “podemos então concluir que a relação mídias-cultura corporal de movimento propõe um problema pedagógico para a Educação Física” (BETTI, 2003, p. 92). Problema esse vinculado ao espetáculo que as mídias tendem a fazer em relação ao esporte, ao corpo e ao consumo, ficando a cargo do educador, juntamente com seus alunos, desmistificar as mensagens midiáticas, resignificando-as.

A televisão, uma das tecnologias mais usadas pela população, foi considerada uma alternativa no processo de ensino aprendizagem para preparar os alunos no uso crítico das mídias. Entretanto, nos dias atuais, as TDICs, ao mesmo tempo em que incorporaram linguagens e conteúdos da televisão, criaram outras possibilidades e consumo e expressão midiática. Mantem-se, no caso das TDICs, a ênfase em linguagens audiovisuais. Segundo pesquisa de Férres (1996 apud ZYLBERBERG, 2006), o resultado

de memorização do aprendizado depois dos cinco sentidos envolvidos (paladar, tato, olfato, audição e visão). Após determinado conteúdo ser explicado oralmente, o indivíduo tende a manter na memória, depois de passarem três dias, somente 10% das informações. Contudo, um mesmo conteúdo abordado de forma oral e visual, após três dias, permanece memorizado 65%. Assim reforça-se a importância pedagógica da integração das TDICs no currículo, de uma educação para e com as mídias, ampliando não apenas os conteúdos, mas também as linguagens envolvidas no processo de aprendizagem e construção do conhecimento.

## 5 PROJETO DE ENSINO/ REFLEXÃO CRÍTICA

As discussões apresentadas até então neste trabalho trazem elementos importantes para organizar e refletir sobre práticas pedagógicas que busquem integrar as TDICs à Educação Física. Nesta direção, apresento o relato da experiência com as tecnologias na disciplina de Educação Física, realizado no município de Balneário Rincão/SC, na escola EMEF José Réus, como fechamento da disciplina Núcleo Específico de Educação Física, disciplina do curso Especialização em Educação na Cultura Digital oferecido pela UFSC.

A escola possui turmas de 1º ao 5º ano do ensino fundamental e recebe crianças oriundas da região e também de outras cidades. Quanto a sua estrutura, a instituição possui 6 salas, 1 cozinha, 4 banheiros, 1 sala multiuso. A sala multiuso funciona como biblioteca, sala dos professores e sala de informática. Atualmente, há um computador em bom estado de funcionamento. **A escola possui ainda 2 televisores, 2 DVD'S, 3 aparelhos de som, tendo bolas, arcos, cordas individuais para cada aluno e jogos pedagógicos.** A necessidade de relatar a estrutura da escola busca situar a situação na qual a escola se encontra referente às tecnologias.

A escola não tem formulado o Projeto Político Pedagógico, no entanto a proposta pedagógica das escolas do município é embasada no Projeto Criativo Ecoformador (PCE) de Torre e Zwierewicz (2009), que aborda uma proposta de trabalhar a formação do indivíduo relacionado com a sociedade e ambiente de forma interdisciplinar.

O território do município do Balneário Rincão possui sete lagoas e uma praia com aproximadamente 13 km de extensão. Como a escola José Réus se localiza ao lado de uma das lagoas, a Lagoa dos Freitas, este espaço público natural também é utilizado pelas aulas de Educação Física. A partir da observação das aulas, fica evidente o quanto os educandos gostam da possibilidade de realizar atividades neste espaço. Desta forma, o tema “Espaço Público e Lazer”, escolhido para o planejamento organizado no contexto do Núcleo Específico de Educação Física do curso de Especialização em Educação na Cultura Digital, buscou resgatar algumas brincadeiras tradicionais e pesquisar novas brincadeiras que podem ser realizadas nos espaços públicos naturais do entorno da escola, em especial na Lagoa dos Freitas.

Como objetivos do planejamento de ensino, podemos destacar:

- Fomentar a cultura digital no ambiente escolar;
- Entender a diferença dos espaços públicos e privados;



- Reconhecer os espaços públicos do seu bairro e município;
- Reconhecer quais espaços são destinados ao lazer e refletir sobre as políticas públicas;
- Conhecer e vivenciar brincadeiras de rua.

O planejamento objetivou que os alunos aprendessem a diferença entre espaços públicos e privados, reconhecendo em seu bairro e município os espaços públicos destinados ao lazer com o intuito de resgatar brincadeiras antigas, principalmente as brincadeiras de rua. As pesquisas sobre o município e as atividades realizada através da internet. Como a escola carece de infraestrutura, foi organizada uma visita a outra escola para que a proposta acontecesse em um laboratório de informática. A turma do 4º ano vespertino foi escolhida em função da maioria dos alunos estar alfabetizada. A turma é composta por 26 crianças, entre os quais 19 sabem ler e escrever.

No primeiro momento, em sala de aula, foi exibido o curta “A Rua é Pública”, roteiro e direção de Anderson Lima. O curta retrata a vontade de alguns meninos em “jogar bola” (futebol), porém não encontram espaço em seu bairro notavelmente carente. Porém, a partir do momento em que uma rua é construída, ela passa a ser o espaço para as brincadeiras das crianças. Após assistirem ao vídeo, realizamos uma roda de conversa sobre espaços públicos destinados a momentos de lazer e abordamos as diferenças entre privado e público. A falta de lugar para as crianças do curta brincarem fez com que os alunos pensassem em seu bairro e nos espaços disponíveis, sendo a lagoa considerada pelas crianças como o melhor lugar para brincar. Em um passeio a pé pelo bairro, não encontramos além da rua e da lagoa um lugar destinado a atividades lúdicas, principalmente para crianças.

Os alunos realizaram textos e desenhos sobre o vídeo com perguntas direcionadas às brincadeiras e espaços que mais gostam na sua comunidade. Passar um vídeo na aula de Educação Física ocasionou resistência por parte dos alunos, apesar de não ser a primeira vez, ficaram relutantes em ter que permanecer dentro da sala de aula quando a disciplina é a única que proporciona momentos fora da sala. Entretanto, a partir do momento em que os estudantes souberam que iriam fazer uma visita a uma escola do município com o intuito de utilizar a sala de informática para uma pesquisa relacionada à temática do vídeo, essa resistência deu lugar ao entusiasmo.

Em vista da falta de estrutura da escola, e do fato da maioria dos alunos não terem equipamentos tecnológicos próprios para realizar a pesquisa, fomos à escola Arroio Rincão utilizar a sala de informática. Sendo notória a empolgação dos alunos no uso dos computadores, muitos deles não sabiam manusear, assim o primeiro momento foi uma explicação técnica em relação ao manuseio e à navegação na internet. A primeira pesquisa relacionada à cidade tinha o objetivo de buscar informações sobre os lugares públicos disponíveis ao lazer, encontramos poucas informações e todas relacionadas ao turismo – as sete lagoas e os 13 km de orla.

A segunda pesquisa era direcionada ao resgate de brincadeiras antigas que podem ser realizadas nas ruas. Os alunos encontraram muitas brincadeiras e escolheram as que mais os agradaram com o intuito de depois apresentarem aos seus colegas. As crianças se impressionaram com a quantidade de brincadeiras disponíveis na internet e identificaram algumas que já haviam sido realizadas nas aulas.

O interesse entre assistir um vídeo que a professora disponibilizou na sala de aula através da televisão e a pesquisa das brincadeiras em um ambiente com tecnologias diferentes das que já estão acostumados foi extremamente diferente. Apesar de muitas crianças ali presentes não terem acesso em casa, as mesmas sabem que existem e tem o desejo em aprender mais sobre as TDICs.

O planejamento teve como ponto de partida a realidade dos alunos, composta por um bom espaço para realizar atividades seja durante a aula ou em momentos de lazer – a lagoa – e a falta de tecnologias na escola e no cotidiano fora do ambiente escolar.

A proposta das aulas, além do conteúdo e o reconhecimento da sua comunidade por parte dos alunos, é proporcionar às crianças o contato com a pesquisa através dos computadores, lembrando-se da dificuldade ao acesso que os mesmos possuem, de forma que os alunos se tornem ativos no processo de aprendizagem, problematizando e superando suas dificuldades em volta das tecnologias.

Em um terceiro momento, após as pesquisas realizadas, visitamos alguns lugares pesquisados por eles e vivenciamos as brincadeiras que cada aluno escolheu. Esses momentos foram registrados através de fotos e filmagens de celulares e tablets que alguns alunos trouxeram. O registro teve o objetivo de registro das aulas, mas também de subsídio para as discussões e reflexões acerca da temática. Além disto, contribuiu para o reconhecimento de que as TDICs podem estar integradas às aulas de Educação Física. Coletadas as imagens de todos os aparelhos, assistimos às imagens em sala de aula. Neste momento, todos explicitaram suas análises sobre as brincadeiras e discutiram sobre os

detalhes que não puderam ser percebidos no momento da vivência das brincadeiras. Em roda de conversa, os alunos colocaram suas objeções em relação à falta de estrutura da escola, comparando-a com a escola visitada – sendo que as duas pertencem ao mesmo município.

Considerando que a situação da EMEF José Réus não é a única no nosso país, é necessário ressaltar as políticas públicas destinadas às instituições escolares. Segundo Pretto e Bonilla (2015), diversos projetos tentaram diminuir as desigualdades na inclusão digital no Brasil, porém a falta de articulação entre eles fez com que o acesso não se tornasse universal. Além disto, é preciso considerar a complexidade de elementos que configuram um acesso qualificado às TDICs na educação, por exemplo, além da infraestrutura, é preciso formação docente.

O maior desafio enfrentado para elaborar o projeto no âmbito do Núcleo Específico de Educação Física do Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital foi a integração das TDICs ao planejamento pedagógico em um ambiente sem estrutura para tal. Nos deparamos com a questão: De que maneiras é possível integrar TDICs ao currículo em uma escola sem estrutura e com alunos que também não possuem acesso a estas tecnologias? As alternativas encontradas não suprem a necessidade da escola, mas amenizam a desigualdade do acesso dentro do município. Porém, somente o engajamento social e a ação política podem contribuir para superar as barreiras da exclusão digital.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O avanço tecnológico modificou a sociedade rapidamente e transformou, com isso, os hábitos de convivência social. A maneira de pensar, agir e relacionar do ser humano sofreu mudanças significativas proporcionadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. O ensejo em estar conectado o tempo todo e a par de informações, seja do âmbito pessoal ou público, são características da sociedade do século XXI, considerada a sociedade da informação.

O percurso desenvolvido neste trabalho partiu da influência das TDICs na sociedade, trazendo à tona uma nova cultura conhecida como Cultura Digital, tendo forte empoderamento no público jovem. Portanto, surge a necessidade de compreender criticamente as mudanças e envolver estas tecnologias no campo educacional. Uma das dificuldades encontradas pela educação é o difícil acesso ao meio tecnológico. Os esforços governamentais voltados para diminuir a exclusão digital não foram suficientes para combater todas as suas barreiras. A baixa conexão com a internet, computadores em mau estado, resistência dos professores ou a falta de formação docente são alguns dos desafios a serem superados para acontecer uma efetiva inclusão digital.

Os conteúdos da Educação Física vêm sendo abordados nas mídias, conduzem crianças e jovens em suas escolhas, seja na prática de um determinado esporte, no consumo de produtos ou na busca por determinada estética do corpo.

O presente trabalho teve como foco a integração de TDICs ao currículo escolar na disciplina de Educação Física da EMEF José Réus. O tema “Espaço Público e Lazer” proporcionou aos alunos o reconhecimento da cidade através de pesquisa e visita aos espaços da cidade, fortalecendo assim o sentimento de pertencimento e cidadania.

A proposta das aulas, além de abordar os conteúdos específicos da Educação Física, possibilitou aos alunos o contato com a pesquisa através dos computadores e a integração das TDIC nas aulas e instigando a reflexão sobre as dificuldades de acesso às TDICs problematizando perspectivas de superação das dificuldades com relação às tecnologias.

Entretanto, há muito a ser feito para superar a exclusão digital. A escola José Réus pode ser considerada uma entre tantas escolas que são excluídas digitalmente. Apenas entregar computadores nas escolas, ou ainda apenas uso destes equipamentos pelos professores como ferramenta de auxílio pedagógico não irá preparar os alunos para a análise crítica das informações dispostas nos meios de comunicação. Os discursos da

mídia precisam ser analisados e compreendidos no contexto político e econômico no qual professores e alunos se encontram.

## 7 REFERÊNCIAS

BARBERO, Jesus Martín. **Desafios culturais da informação e comunicação**. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/viewFile/36920/39642>> Acesso em: 05 de abr. 2016.

BETTI, Mauro. **Educação física escolar: ensino e pesquisa-ação**. Ijuí, RS: Ed. Unijuí, 2009. 340p.

BETTI, Mauro. **Educação física e mídia: novos olhares, outras práticas**. São Paulo: Hucitec, 2006. 137 p.

BONILLA, M. H. S.; PRETTO, N. L. **Inclusão digital: polêmica contemporânea**. Salvador: EDUFBA, 2011 Disponível em: <<http://static.scielo.org/scielobooks/qfgmr/pdf/bonilla-9788523212063.pdf>> Acesso em: 3 de mar. 2016.

BONILLA, Maria Helena S; PRETTO, Nelson De Lucca. **Política educativa e cultura digital: entre práticas escolares e práticas sociais**. *Perspectiva*, Florianópolis, v.33, n. 2, p. 499-521, maio/ago. 2015.

BRASIL. **LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional [recurso eletrônico]. 8. ed. Brasília: Câmara dos Deputados. Edições Câmara, 2013.

CHAVES, Eduardo Oscar de Campos. **Projeto Educom: Proposta Original**. Educom: Unicamp, 1983.

Dos 136 milhões de computadores em uso no Brasil, 13% são tablets. Disponível em: <<http://g1.globo.com/economia/negocios/noticia/2014/04/dos-136-milhoes-de-computadores-em-uso-no-brasil-13-sao-tablets.html>>. Acessado em: 5 de fevereiro de 2015.

FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. **Crianças na era digital: desafios da comunicação e da educação**. *Reu*, Sorocaba, SP, v.36, p. 89-104, jun. 2010.

FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. Diante do abismo digital: mídia-educação e mediações culturais. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, n. 1, 69-96, jan./jun. 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2006. 148p.

KERCKHOVE, D. **A Pele da Cultura: Investigando a nova realidade eletrônica**. São Paulo: Annablume, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999. 264 p.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora? – novas exigências educacionais e profissão docente**. São Paulo: Cortez, 2001.

LEMONS, André. **Dogmas da inclusão digital**. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/inclusao.pdf>> Acesso em: 28 de maio 2016

NASCIMENTO, João Kerginaldo Firmino do. **Informática aplicada à educação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007. Disponível em [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor\\_aplic\\_educ.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf). Acesso em: 13 de julho 2016.

RUIC. Gabriela. **3 em cada 10 brasileiros são donos de smartphones**. Disponível em: <http://info.abril.com.br/noticias/mercado/2013/06/3-em-cada-10-brasileiros-sao-donos-de-smartphones.shtml>. Revista Exame (ONLINE), 2013. Acessado em 5 de fevereiro de 2015.

TUFTE, B.; CHRISTENSEN, O. **Mídia-Educação – entre a teoria e a prática**. *Perspectiva*, Florianópolis, v.27, n. 1, 97-118, jan./jun. 2009.

ZYLBERBERG, Tatiana Passos. A Internet como uma possibilidade do Mundo da (In)formação sobre a Cultura Corporal. In: Mauro Betti. (Org.). **Educação Física e mídia: novos olhares, outras práticas**. São Paulo: Hucitec, 2006, p. 45-70.